

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat mencerminkan kecerdasan serta harkat dan martabat suatu bangsa. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan keahlian tertentu kepada individu-individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam perkembangannya, pendidikan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, kamera video, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Salah satu media pembelajaran melalui komputer adalah dengan menggunakan *compact disc* (CD) interaktif. CD interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri bentuk dan warna yang menarik.

Salah satu CD interaktif yang dapat digunakan adalah komputer sebagai media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar maupun dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. *Software* dalam komputer yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Microsoft Power Point*. Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika.

Disamping ditentukan oleh media pembelajaran, keberhasilan proses belajar mengajar juga ditentukan oleh motivasi belajar siswa. Guru matematika diharapkan dapat memberikan dorongan belajar pada siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan. Dengan adanya motivasi seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu yang diminta. Semakin besar minat belajar terhadap matematika semakin besar pula perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Sehingga akan memperbesar hasrat dan kemauan untuk mengenal apa yang dipelajari dan akan menimbulkan sikap kreatif pada diri siswa.

Dari uraian di atas peneliti mendapat dorongan untuk melakukan penelitian guna mengetahui pengaruh penggunaan *compact disc* (CD) interaktif dan *Microsoft power point* terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika.
2. Kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.
3. Motivasi belajar matematika merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar dapat dikaji lebih dalam dan tidak terlalu luas cakupannya, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah CD interaktif dan *Microsoft power point*.
2. Motivasi siswa yang dimaksud adalah motivasi belajar matematika.
3. Prestasi belajar matematika dibatasi pada nilai tes kemampuan awal siswa kelas X SMA pada pokok bahasan bentuk pangkat, akar, dan logaritma.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *Compact Disc* (CD) interaktif dan *power point* terhadap prestasi belajar matematika?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?
3. Apakah ada interaksi antara penggunaan *Compact Disc* (CD) interaktif dan *power point* ditinjau dari motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Compact Disc* (CD) interaktif dan *power point* terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan *Compact Disc* (CD) interaktif dan *power point* ditinjau dari motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat, antara lain:

1. Sebagai masukan bagi guru atau calon guru tentang alternatif media pengajaran yang berteknologi tinggi dalam menyampaikan materi pelajaran matematika sehingga akan membantu dalam pencapaian hasil belajar yang memuaskan.
2. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat memberikan informasi tentang pentingnya motivasi dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi penulis, hasil penelitian dapat menjadi salah satu dasar acuan dan masukan dalam mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya.